

ザ・リターン・オブ・イシター

「イシターの復活」解説書



株式会社 エス・ビー・エス

© 株式会社 ナムコ

THE RETURN OF ISHTAR

ザ・リターン オブ イスター



目 次

ストーリー.....	1
ゲームの説明.....	2
プログラム起動方法.....	3
画面説明.....	5
操作方法.....	6
モンスターの説明.....	7
呪文説明.....	13
アフター・サポート.....	21
製品説明.....	22



ストーリー

ドルアーガ打倒のために塔に向かった^{ゴールドデン・ナイト}黄金の騎士ギルを待っていたのは、無数のモンスターたちや、さまざまな種類のワナだった。

しかしながらギルは、数々の危険を持ちまへの勇気で突破していった。

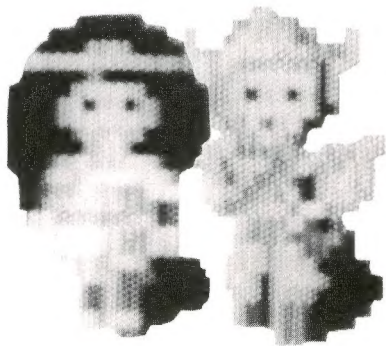
そんな姿を見た女神イシターは、ギルにドルアーガを倒すためのいろいろな力を与えた。そしてギルは、ブルー・クリスタル・ロッドの輝きを得てドルアーガを倒し、ドルアーガの魔力をルビーメイスと共に封じ込めることができたのである。

ドルアーガの魔法が解けたために、ギルの恋人カイは人間の姿にもどることができた。しかし、ドルアーガの魔力で修復されていた塔は、再び元の^{はいきよ}廃墟へと化してしまい、出口がわからなくなってしまったのである。

塔の本来の住人だった龍のクオックスは、ドルアーガの^{じゅばく}呪縛が解けたおかげで自分の住み家に帰っていったが、その他のモンスターたちは、コントロールされていた力を失ってより狂暴になり、あてもなく塔内をさまよい続けている。

ドルアーガを倒したとはいえ、世界はまだまだ暗黒に閉ざされていた。世界を救うためにカイとギルは、女神イシターの力の源であるブルー・クリスタル・ロッドを、何としても塔から持ちださなければならない。

世界は「イシターの復活」を心待ちにしているのである。





ゲームの説明

- ザ・リターン・オブ・イシターは、カイ(K I)とギル(G I L)を同時に操作する。2プレイヤー PGです。
- ゲームは、「ドルアーガの塔」の最上階より始まり、塔を脱出することがこのゲームの最終目的です。目的を果たすために、プレイヤーはゲームを重ねることにより、2人(K IとG I L)を成長させながら、迷路になっている128の部屋の中を、まわりながら塔を脱出します。
- 部屋と部屋のつながりもまた迷路状になっており、これを解きあかさなければ塔を脱出できません。
- G I Lは、敵と戦いますが体力が「0」になると死んでしまいます。又K Iは、呪文をとなえて戦いますが直接敵に触れると死んでしまいます。
- ゲーム終了時に表示されるパスワードを記録しておくことにより次にゲームを始めるとき、そのパスワードを入力することで前回の続きからゲームをスタートすることができます。



プログラム起動方法

ゲームの始め方

初めてゲームをプレイする場合も、前回のつづきをする場合も次に説明する方法でゲームをスタートして下さい。

- コンピュータの電源が入っている場合は一旦電源を切って下さい。
- ディスクケットをドライブ1 (X1はドライブ0) に入れます。
- 以上を確認してディスプレイ、フロッピーディスクパソコン本体の順に電源を入れて下さい。
- プログラムがロードされて自動的にプログラムがスタートします。
- デモ画面からゲームを始める時にはいずれかのキーを押してください。

コンティニューについて

Please Select Game Type

NEW GAME
LAST GAME CONTINUE
PASSWORD GAME CONTINUE

Select and Push Button

Please Input Your Name

A B C D E F G	A B C D E F G
H I J K L M N	H I J K L M N
O P Q R S T U	O P Q R S T U
V W X Y Z . <	V W X Y Z . <

NAM

Input by
Left Button

CO.

Input by
Right Button

目的に合わせてゲームタイプを選んで下さい。継続プレイはこの後すぐにゲームスタートできます。

名前 (3文字) を入力して下さい。特にパスワード入力をする場合はいつも同じ名前でないと機能しません。(希望のルームに行けない)



プログラム起動方法

Please Select Your Sex

MALE
FEMALE

MALE
FEMALE

Select and
Push Left

Select and
Push Right

男性ならMALEを、女性ならFEMALEを選択します。左側がカイ、右側がギルになります。ゲームセレクトでNEW GAMEを選ぶとこの後ゲームスタートとなります。

Please Select Password Type

KI
GIL
KI & GIL

Select by Left Stick
and Push Left Button

パスワードのタイプを選択します。KIやGILを単独で選ぶと片方は初期能力のままになります。KI&GILを選ぶと両方ともパワーアップされたままプレイできます。

Please Input Password

A B C D E F G	A B C D E F G
H I J K L M N	H I J K L M N
O P Q R S T U	O P Q R S T U
V W X Y Z 2 3	V W X Y Z 2 3
4 5 6 7 8 9 <	4 5 6 7 8 9 <

A _____

A _____

Select and Input KI & GIL

この画面はKI&GILのパスワード入力画面です。KIが6行、GILが4行になります。

Please Select Start Room

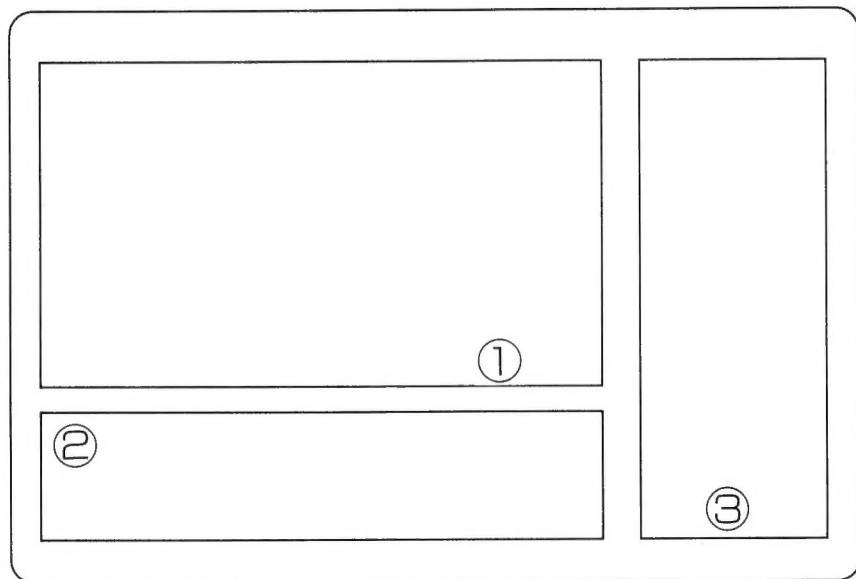
TOP OF THE TOWER
DRUAGA'S GRAVE
OBSERVATORY
TREASURE STORAGE
BANQUET AREA
JEWELRY STORAGE
EMPTY GALLERY

Select and Push Button

この後希望のルーム名とルームのパスワードを入力すればスタートです。



画面説明



①ゲーム中の画面です

②呪文が表示されます

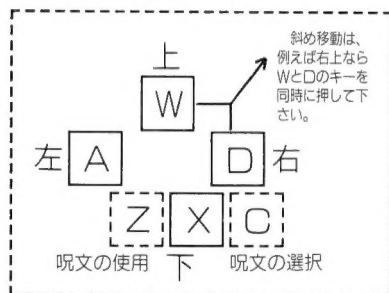
③ステータスウィンドウ

※^② PC-9801の場合はこの画面は表示されません。

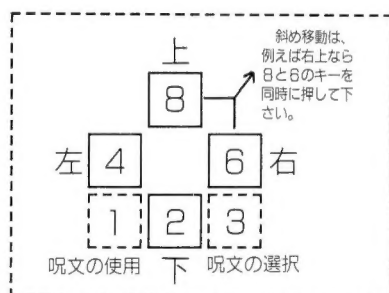


操作方法

キーボードの操作 (PC8801, PC9801, X-1 ターボ共通です)



GILの操作



KIの操作

KIの移動はテンキーの8 2 4 6で上下左右です。

斜め方向はその該当するキー(右上なら8と6、左下なら4と2)を同じに押してください。

GILの移動はキーボードのW, X, A, Dで上下左右です。

斜め方向はその該当するキー(右上ならWとD、左下ならAとX)を同時に押してください。

ジョイスティック(2トリガーのものを使用)

PC8801: 1コのみ使用できます。

トリガーボタン①で呪文の使用, ②で選択を実行します。

PC9801: サウンドボード(PC9801-26)が必要です。

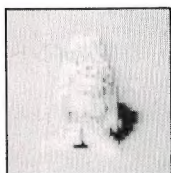
ジョイスティックはそれぞれに使用できます。トリガーボタンで呪文の選択・使用を実行します。

X1ターボ: ジョイスティックはそれぞれ使用できます。トリガーボタンで呪文の選択・使用を実行します。

③コンピュータ本体にマウス及びジョイスティックなどがつながっておりますとテンキー入力を受け付けなくなりますのでご注意ください。



登場モンスターの説明



1. バンパイヤ族

移動方向は4方向でクサリを左右にゆらしながら、のっそりと歩きます。

- ①.....体力
②.....回復ポイント
③.....スピード

●ライト・バイオレット・バンパイヤ

- ①.....●
②.....
③.....●

●オレンジ・バンパイヤ

- ①.....●
②.....
③.....●

●グリーン・バンパイヤ

- ①.....●
②.....
③.....●

●ブラック・バンパイヤ

- ①.....●
②.....
③.....●



2. スライム族

移動方向は8方向。
ポヨンポヨンと跳ねながら移動します。

- ①.....体力
②.....回復ポイント
③.....スピード

●グリーン・スライム

- ①.....●
②.....●
③.....●

●ブラック・スライム

- ①.....●
②.....●
③.....●

●レッド・スライム

- ①.....●
②.....●
③.....●

●ブルー・スライム

- ①.....●
②.....●
③.....●

●イエロー・スライム

- ①.....●●
②.....●
③.....●

●ピンク・スライム

- ①.....●●
②.....●
③.....●

●ダーク・イエロー・スライム

- ①.....●●
②.....●
③.....●

●ダーク・グリーン・スライム

- ①.....●●
②.....●
③.....●



登場モンスターの説明



3. バット族

移動方向は8方向で、羽をバタつかせながらチョロチョロと飛んできます。

- ①.....体力
- ②.....回復ポイント
- ③.....スピード

●ライト・バイオレット・バット

- ①.....●
- ②.....●
- ③.....●

●オレンジ・バット

- ①.....●
- ②.....●
- ③.....●

●ブルー・バット(ハンブラビ)

- ①.....●
- ②.....●
- ③.....●

●ブラック・バット

- ①.....●
- ②.....●
- ③.....●



4. スネーク族

移動方向は4方向で、動きはとっても遅い。

- ①.....体力
- ②.....回復ポイント
- ③.....スピード

●グリーン・スネーク

- ①.....●
- ②.....●
- ③.....●

●ブルー・スネーク

- ①.....●
- ②.....●
- ③.....●

●オレンジ・スネーク

- ①.....●
- ②.....●
- ③.....●

●ブラック・スネーク(オタピョン)

- ①.....●●
- ②.....●
- ③.....●



登場モンスターの説明



5. ウーズ族

移動方向は8方向で、ウジウジとしていて突然スーと滑べるように動きます。

- ①.....体力
- ②.....回復ポイント
- ③.....スピード

●グリーン・ウーズ

- ①.....●
- ②.....●
- ③.....●

●レッド・ウーズ

- ①.....●●
- ②.....●
- ③.....●

●イエロー・ウーズ

- ①.....●●●
- ②.....●●
- ③.....●

●ダーク・イエロー・ウーズ

- ①.....●●●
- ②.....●●●
- ③.....●●

●ブラック・ウーズ

- ①.....●
- ②.....●
- ③.....●

●ブルー・ウーズ

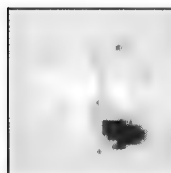
- ①.....●●●
- ②.....●●
- ③.....●

●ピンク・ウーズ

- ①.....●●●●
- ②.....●●●
- ③.....●●

●ダーク・グリーン・ウーズ

- ①.....●●●●●
- ②.....●●●●
- ③.....●●●



6. マジシャン族

たのみもしないのに突然、瞬間移動してきて、スペルを投げて、また消えてしまいます。

- ①.....体力
- ②.....回復ポイント
- ③.....スピード

●メイジ

- ①.....●
- ②.....●
- ③.....●

●ドルイド

- ①.....●
- ②.....●
- ③.....●

●ソーサラー

- ①.....●
- ②.....●
- ③.....●

●ウィザード

- ①.....●
- ②.....●
- ③.....●



登場モンスターの説明

●ハイパー・メイジ

- ①.....●
- ②.....
- ③.....

●ハイパー・ソーサラー

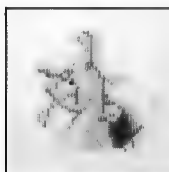
- ①.....●
- ②.....
- ③.....

●ハイパー・ドルイド

- ①.....●
- ②.....
- ③.....

●ハイパー・ウィザード

- ①.....●
- ②.....
- ③.....



7. ローパー族

移動方向は全方向で近づくと触手をビーンとだしてクネクネしながら追いかけてきます。スーパーの3種類はスピードが速く、最初から動き回っている
ので注意が必要。

- ①.....体力
- ②.....回復ポイント
- ③.....スピード

●グリーン・ローパー

- ①.....●
- ②.....
- ③.....●

●レッド・ローパー

- ①.....●●
- ②.....
- ③.....●

●ブルー・ローパー

- ①.....●●
- ②.....
- ③.....●

●イエロー・ローパー

- ①.....●●
- ②.....
- ③.....●

●ピンク・ローパー(ACローパー)

- ①.....●●●
- ②.....
- ③.....●

●グリーン・スーパー・ローパー

- ①.....●●●
- ②.....
- ③.....●

●レッド・スーパー・ローパー

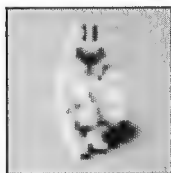
- ①.....●●●
- ②.....
- ③.....●

●ブルー・スーパー・ローパー

- ①.....●●●●
- ②.....
- ③.....●



登場モンスターの説明



8. ナイト族

ナイトたちはドルアーガの塔のナイト
たちを基本にして、全部で18種類。

- ①.....体力
- ②.....回復ポイント
- ③.....スピード

●ブルー・ナイト

- ①.....●
- ②.....●
- ③.....●

●ブルー・キャプテン・ナイト

- ①.....●
- ②.....●
- ③.....●

●ブラック・ナイト

- ①.....●
- ②.....●
- ③.....●

●ブルー・アイ・ナイト

- ①.....●
- ②.....●
- ③.....●

●ブラック・キャプテン・ナイト

- ①.....●●
- ②.....●
- ③.....●

●ミラー・ナイト

- ①.....●
- ②.....●
- ③.....●

●ゴールデン・ミラー・ナイト

- ①.....●●
- ②.....●
- ③.....●

●ハイパー・ナイト

- ①.....●●
- ②.....●
- ③.....●

●スチール・ハイパー・ナイト

- ①.....●●●
- ②.....●
- ③.....●

●シルバー・ハイパー・ナイト

- ①.....●●●
- ②.....●
- ③.....●

●ゴールデン・ハイパー・ナイト

- ①.....●●●●
- ②.....●●
- ③.....●

●リザード・マン

- ①.....●●
- ②.....●
- ③.....●



登場モンスターの説明

●ピンク・ソード・ナイト

- ①.....●●
②.....
③.....●

●ブラウン・リザード・マン

- ①.....●●●
②.....
③.....●

●ブルー・シールド・ナイト

- ①.....●●●
②.....●●
③.....●

●ブラック・リザード・マン

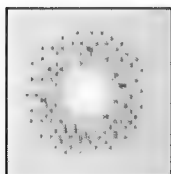
- ①.....●●●
②.....
③.....●

●レッド・ナイト

- ①.....●●●
②.....●
③.....●

●アキンド・ナイト

- ①.....●●●●●
②.....●●
③.....●



9. ウイル・オー・ウィスプ族

移動方向は全方向で、ルームに最初からいるのと、時間切れで登場するのがあります。

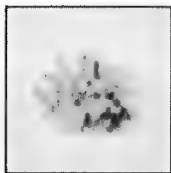
- ①.....体力
②.....回復ポイント
③.....スピード

●レッド・ウィル・オー・ウィスプ

- ①.....?
②.....?
③.....●

●ブルー・ウィル・オー・ウィスプ

- ①.....?
②.....?
③.....●



10. アーチン族

謎のイガグリ・モンスターのランド・アーチンは移動方向は全方向で、デス・スベルとビック・バーン以外では倒すことができません。

- ①.....体力
②.....回復ポイント
③.....スピード

●ランド・アーチン

- ①.....?
②.....?
③.....●



呪文説明

ATTACK(攻撃の呪文)

使用できる呪文の種類(画面の下)



①Fire Ball(ファイヤー・ボール)

火の玉。この呪文はゲームをスタートした時から使用できます。何発使用しても、マジック・ポイントを減らすことはありません。通常は画面上に4発まで連射することができます。

②Lightning Bolt(ライトニング・ボルト)

この電撃の呪文の特徴は、飛行速度が速いこと。威力はファイヤー・ボールの23倍。画面上に4発までの連射が可能。

③Press(プレス)

頻繁に使われる呪文の一つ。

④Ice Breath(アイス・ブレス)

敵を貫通する強力な呪文。大きさによって攻撃力が異なる。敵から少し離れて使用する。

⑤Flying Disk(フライング・ディスク)

ゲームスタート時から使用でき、円盤を投げる呪文。空中を飛ぶパットに有効です。

⑥Fire Element(ファイヤー・エレメント)

ボタンを押している間だけ飛んでいき、離すとその場に炎を作ります。炎は画面中に4個まで作れ、威力はファイヤー・ボールの約50倍。

⑦Spark(スパーク)

火花で攻撃する呪文、威力はファイヤー・ボールの約150倍。画面上に、4発まで連射できます。

⑧Heat Body(ヒート・ボディ)

GILの体を熱く焼き、GILが体当たりして相手を倒す。使用するとGILの経験値と体力が20さがる。ほとんどの敵を倒せる。



呪文説明

①Fire Explosion(ファイアー・エクスプロージョン)

ボタンを押しているまだけ飛んでいき、離すと、その場で爆発する。威力は強力で、ハイパー・ナイト、マジシャンたちに効果。

②Thunder Bolt(サンダー・ボルト)

使えるようになれば、K1もGILも成長が早い。

③Killer Cloud(キラー・クラウド)

敵を貫通する。

④Death Spell(デス・スペル)

貫通力もあるので、強力。1回使用するたびにK1の経験値が1,000ポイント分減る。

⑤Big Burn(ビック・バーン)

大爆発を起こす最強の攻撃呪文。画面上の多くの敵を一撃で倒す。1回使用するたびに、K1の経験値が3,000ポイント分減る。すべての敵に有効。

PROTECT(防御の呪文)

使用できる呪文の種類(画面の下)



①Shield(シールド)

ゲームスタートから使用でき、GILの防御力をアップさせる。ダメージを1/2にする。使用するマジックポイント1、GILが受けるダメージを半分にしてくれる。

②Protection(プロテクション)

K1のまわりにバリアを張る。重ねて使用することができ、色でそのときのプロテクションの強さを表わす。21回使用するとプロテクション・ラージ1回分



呪文説明

◎Neutralize Spell I(ニュートライズ・スペルI)

スペルを無効にする。

⑤Shield Redline(シールド・レッドライン)

Shieldの呪文をパワーアップさせた呪文。GILが受けるダメージを1/3にする。

◎Neutralize Spell II(ニュートライズ・スペルII)

ニュートライズ・スペルIと同様に名だけで効果がない。

①Shield Blueline(シールド・ブルーライン)

GILの防御力を最大にアップしてくれる。ダメージを1/4にする。シールドの呪文は重ねて使用することができるが強い呪文が優先される。

⑧High Speed(ハイ・スピード)

マジシャンのスペル攻撃に対して、GILが一瞬消えることにより避ける呪文。ハイパー・ドルイド、ハイパー・ウィザードのスペルには効果がない。

◎Reflect Spell I(リフレクト・スペルI)

モンスターのだすスペルをGILが左右の斜め前でもハネ返すことができる。

⑥Protection Large(プロテクション・ラージ)

プロテクションの強化したもので、この呪文も重ねて使用でき、黄→緑→白の順に強い。

◎Reflect Spell II(リフレクト・スペルII)

マジシャン、スライムのだすスペルをGILがハネ返せる呪文。真うしろはだめ。ハイパー・ウィザードの投げるスペルだけは、斜めうしろではハネ返すことができない。

④Sword Barrier(ソード・バリア)

ナイト系に対しては絶大の防御をもつ。リザード・マン、スチール・ハイパー・ナイト、リーダー格のナイトには効果がない。プロテクションと重ねて使用することもできる。



呪文説明

ASSIST(援助の呪文)



使用できる呪文の種類
(画面の下)

(A)

(B)

(C)

(D)

(E)

(F)

(G)

(H)

① Sleep(スリープ)

スライム類とウーズ類の動きを止めてしまう。1回使用して、もう1回使うと呪文の効果は解けてしまう。

② Rock Hold I(ロック・ホールドI)

バンパイア類、スライム類を石にしてしまう。石になっている時、K1が触れるとやられてしまう。石になっている間でもGILは倒せる。

③ Silence(サイレンス)

メイジのスペルをでなくしてしまう。また、ウィザード・ロックを解くこともできる。

④ Smoke Screen(スモーク・スクリーン)

ナイト系のみには効果がある。ウロウロし、ブルー・シールド、アキンドには効果なし。

⑤ Rock Hold II(ロック・ホールドII)

ロック・ホールドを強化した呪文。バンパイア類、スライム類、ウーズ類とブルー・ナイトを石にしてしまう。

⑥ Panic(パニック)

すべてのモンスター(ウィル・オー・ウィスプとマジシャンを除く)の方向感覚を狂わす。

⑦ Rock to Mud(ロック・トゥ・マッド)

ロック・ホールドにかかった敵を破壊する。同ルーム内では、敵を石にするだけでつぎつぎと破壊できる。

⑧ Wizard Lock(ウィザード・ロック)

マジシャンとスライムのスペルをほとんど飛ばなくする呪文。



呪文説明

LIGHT (認識の呪文)



使用できる呪文の種類
(画面の下)

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩

① Identify Monster I (アイデンティファイ・モンスターⅠ)

敵に接触して、その敵の名
前を認識する。

② Identify Door (アイデンティファイ・ドア)

ドア金具のところに色をつ
ける。ルームにつながるド
アを識別できる。

③ Detect Monster (ディテクト・モンスター)

壁の中が透けて見える呪文。

④ Detect Key (ディテクト・キー)

カギに色をつける呪文。

⑤ Detect Magic (ディテクト・マジック)

GILにかけられたスペルの
呪いを表示する。2回使う
と効果がなくなる。

⑥ Find Trap Door (ファインド・トラップ・ドア)

カギがなく、開けること
のできないドアを識別する。
使用すると、ドアはカギ穴
と上の金具が消える。

⑦ Identify Monster II (アイデンティファイ・モンスターⅡ)

GILとKIが接触したモン
スターの名前がすべて認識
できる。

⑧ Find Secret Passage (ファインド・シークレット・パッセージ)

秘密の抜け道である落とし穴を表示させ
る呪文。

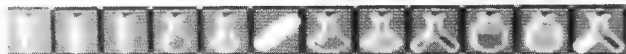
⑨ Detect Magic Ladder (ディテクト・マジック・ラダー)

魔法のはしこを表示させる
呪文。



呪文説明

MEDICAL (治療の呪文)



使用できる呪文の種類
(画面の下)

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫

① Heal I (ヒールI)

スタートから使用でき、GILのバイタリティを1～8回復してくれます。

② Cure I (キュアI)

残り時間を2増やします。

③ Antidote (アンチドート)

マジシャンやスライムのスペル攻撃による(毒)を解きます。

④ Heal II (ヒールII)

GILのバイタリティを40～64回復させる。

⑤ Cure II (キュアII)

残り時間を20増やす。

⑥ First Aid (ファースト・エイド)

弱い敵のダメージをなくす。

⑦ Heal III (ヒールIII)

GILのバイタリティを300～480回復する呪文。

⑧ Cure III (キュアIII)

残り時間を60増やす。

⑨ Super Antidote (スーパー・アンチドート)

GILにかけられた(毒)や(麻痺)を一気に解く。

⑩ Heal IV (ヒールIV)

GILのバイタリティを上限までいっぱいにする。

⑪ Cure IV (キュアIV)

残り時間を120(残り時間の最高値)にもどす。

⑫ Recover (リカバー)

すべての薬の作用を持つてる。



呪文説明

SPECIAL (特別な呪文)

使用できる呪文の種類(画面の下)



(A)

(B)

(C)

(D)

(E)

(F)

(G)

(H)

(I)

(J)

(K)

①Blue Crystal Rod (ブルー・クリスタル・ロッド)

ブルー・クリスタル・ロッドは、トレジャー・ボックスを取るとき、メタモアフォーズからもどるときに使用します。

②Call GIL (コール・ギル)

画面外にいるGILをK1の右どなりに呼ぶ。

③See Status (シー・ステータス)

残り時間を表示する呪文。

④Dispell Magic (ディスペル・マジック)

ハイパー・ドルイドのスペルを受けたとき、この呪いを解く。

⑤Write Mark (ライト・マーク)

床に“Z”をつけて目印にする。同ルーム内で4回使用すると、完全にK1の呪文が封じ込められてしまう。

⑥Extrasory Hearing (エクストラセンソリー・ヒーリング)

そのルームでのゲームのBGMを消す。

⑦Duo Dimension (デュオ・ディメンジョン)

残り時間はそのまま、現在いるルームの最初からはじめられる。モンスターなども復活する。

⑧Unseen Servant (アンシーン・サーバント)

ウィル・オー・ウィブス以外でK1を狙うモンスターはK1から離れていく。



呪文説明

①Metamorphose (メタモアフォース)

KIが石に変身して、ウィル・
オー・ウィスプ以外の攻撃
を受けなくなる。

②Time Stop(タイム・ストップ)

スネーク類とローパー類を
除いたモンスターの動きを
止める。

③Reincarnation (リーインカーネーション)

全ルームの残り時間を120
にする。

モンスターの説明及び呪文の説明は、電波新聞社発行の
「ALL ABOUT namco II」(執筆、響 あきら氏)
を転載したものです。



アフターサポート

1. 登録カード

製品付属の『ご愛用者カード』(以下『登録カード』と略す)は必要事項をご記入の上、(本書の裏表紙に印刷してあります)シリアルNo.を切りとって登録カードにはった上で必ずお出しください。保証書は、『登録カード』をもって代えさせていただきます。登録カードをお出しでないお客様へのアフターサポートは、お断わりしておりますのでご注意ください。

2. 保証

- ① ご購入日より3ヵ月間は「保証規定」に従い、製品の無償修理を保証いたします。
- ② ご購入後の製品の保証は、弊社が直接お客様との間で行ないます。

3. ご質問、お問い合わせ

操作方法がわからなくなったり、原因不明のトラブルが起こった場合は、必ず本書をもう一度よくお読みになってください。パソコン、プリンタ、ディスク装置などの基本的操作法は、それらに付属しています取扱説明書をご覧ください。それでも解決できないときは、シリアルNo.(顧客登録番号)、ハードウェアのシステム構成等をご確認の上、弊社までお問い合わせください。お問い合わせの内容は、できる限り本書に記述されている用語を用いて、具体的かつ明確をお願いします。障害と思われる現象を再現できる情報が必要です。弊社で再現できないものは調査ができません。その現象が発生するまでの手順を必ずご連絡ください。

4. システム構成等の変更

登録カードに書かれました内容(例:ご住所やシステム構成等)に変更がありましたら弊社宛にお知らせください。シリアルNo.、お名前、変更内容を明記してください。



製品説明

製品のご使用にあたって

1. 本製品の著作権は指定のコンピューターシステム1台（登録カードに記載されたもの）についてのみとし、複数のコンピュータシステムでの使用はないものとさせていただきます。従いまして、プログラム・マニュアルなどの単品の販売等も一切行っておりません。また、本製品の著作権の譲渡はないものとさせていただきます。
2. 本製品を、指定コンピュータシステム以外のコンピュータに転用することや本製品のソフトウェア、マニュアルなど製品中に含まれる一切の物品の一部、または、全部の無断複製はないものとさせていただきます。
3. お客様の本製品のご使用によりますどのような障害に対しましても、責任を負わないものとさせていただきます。
4. 製品の内容は、改良のため予告なく変更されることもあります。あらかじめご承知おきください。

保証規定

1. 保証期間中の正常なご使用での作動不良や、ソフト的欠陥等に対しましては、第3項に示す場合を除き無償で修理(交換・再書き込み)いたします。
2. 前項にかかわらず、指定コンピュータが製造中止されてから1年を過ぎている場合は、保証できない場合がございます。
3. 保証期間内でも次の場合は有償修理となり、修理に要する実費(5¹/₂D1枚1,500円)をご請求いたします。
 - ①取り扱い方法の誤り、または、明らかにお客さまの過失による不良と認められる場合。
 - ②消耗部品(ディスクなど)を取り換える場合。
例：傷や変形などにより再使用不能の場合、摩耗や老化により故障が短期間内に再発すると思われる場合。



製品説明

③お買い上げ後の輸送、落下等により生じた故障及び損傷。

④天災、火災、風水害、停電、異常電圧等による破壊。

⑤登録カードにお買い上げ日の記入がない場合、また、登録カードの確認ができない場合。

4. 機械の欠陥もしくは不適合による障害については、一切保証できません。
また、「処理が中断されることがない」とか、「誤りやプログラム上の問題が、
すべて訂正されるべきものである」などについても保証できません。

5. 不良状態や弊社の都合により早急に対処できない事がございますので、あらかじめご承知おきください。

昭和62年 7月現在

※無償修理をお受けになる場合は、まず不良状態をご連絡ください。また、直接製品をお送り頂く場合もお手数でも、必ず不良状態をお書き添えください。誠に勝手ではございますが、送料は、郵便料金分を切手にてご返却いたします。お送りの際には、フロッピーホルダーやダンボール等で保護の上、お送りください。

●お問い合わせ先 〒960

福島市太平寺字町ノ内5-3

株式会社 エス・ピー・エス

電話0245(45)5777 月～土曜日10:00～19:30



MEMO

No 015206

ザ・リターン・オブ・イシター 解説書
1987.12.8 5版 ©1987 S.P.S



株式会社 エス・ピー・エス

〒960 福島市太平寺字町の内5-3
TEL (0245)45-5777 FAX (0245)45-1804

このマニュアル及びプログラムは、
著作権法によって保護されています。